

<https://helda.helsinki.fi>

Käyttäjänimet käytössä : Henkilöviittaukset suomalaisen peliyhteisön verkko- ja kasvokkaiskeskustelussa

Hämäläinen, Lasse

2019

Hämäläinen , L 2019 , ' Käyttäjänimet käytössä : Henkilöviittaukset suomalaisen peliyhteisön verkko- ja kasvokkaiskeskustelussa ' , Lähikuva , Vuosikerta. 32 , Nro 3 , Sivut 46-62 . <https://doi.org/10.23994/lk.87957>

<http://hdl.handle.net/10138/311617>

<https://doi.org/10.23994/lk.87957>

unspecified

publishedVersion

Downloaded from Helda, University of Helsinki institutional repository.

This is an electronic reprint of the original article.

This reprint may differ from the original in pagination and typographic detail.

Please cite the original version.

Lasse Hämäläinen

Lasse Hämäläinen, FT, suomen
kieli, Helsingin yliopisto

KÄYTTÄJÄNIMET KÄYTÖSSÄ

Henkilöviittaukset suomalaisen peliyhteisön verkko- ja kasvokkai- keskusteluissa



Kun verkkopeliyhteisön jäsenet puhuvat toisistaan, mitä nimiä he tällöin käyttävät – käyttäjänimiä, etunimiä vai joitakin muita? Tässä artikkelissa kysymystä tarkastellaan suomalaisen pelisivusto Aapelin Minigolf-pelin harrastajayhteisön kontekstissa. Useimmat yhteisön jäsenet ovat saaneet käyttäjänimestään lyhennetyn kutsumanimen, mutta nimien käytössä esiintyy myös puhuja- ja kontekstisidonnaista vaihtelua.

Johdanto

Eräs pelikulttuurin ilmentymä ovat tietyn pelin pelaajien tai seuraajien muodostamat yhteisöt. Niiden toiminnan ydintä ovat yhteisön jäsenten väliset keskustelut, joiden aiheena voivat olla esimerkiksi pelitapahtumat tai pelaajayhteisön jäsenet ja heidän toimintansa. Mutta mitä nimeä yhteisön jäsenistä käytetään, kun heistä puhutaan tai heitä puhutellaan? Etunimeä, sukunimeä, lempinimeä, käyttäjänimeä vai jonkinlaista näiden yhdistelmää? Perinteisesti verkkosivustojen ja -palveluiden käyttäjät on voinut tunnistaa heille rekisteröidyillä henkilökohtaisilla käyttäjänimillä (ks. esim. Aleksiejuk 2016; Hämäläinen 2016a), mutta sosiaalisen median aikakaudella on tullut yhä yleisemmäksi esiintyä verkossa omalla reaaliaikaisen maailman nimellä ja identiteetillä.

Nimet ovat hyvin keskeinen osa inhimillistä kulttuuria. Ihminen antaa nimiä sellaisille tarkoitteille – esimerkiksi henkilöille, paikoille, eläimille tai esineille – jotka ovat hänelle merkityksellisiä. Nimien antaminen ja käyttö tapahtuvat vuorovaikutuksessa ympäröivään kulttuuriin. Niinpä nimien tutkiminen usein paljastaa asioita paitsi niistä itsestään, myös niitä ympäröivästä kulttuurista. Siksi nimistöntutkimus on hyvin usein luonteeltaan monitieteistä tutkimusta; sen intressit kytkeytyvät useiden muiden tieteenalojen, kuten vaikkapa pelikulttuurien tutkimuksen, mielenkiinnon kohteisiin. (Ainiala & al. 2008, 15–16.)

Tässä artikkelissa tarkastelen nimien käyttöä verkkopelisivusto Aapelin *Minigolf*-nimisen pelin harrastajayhteisön verkko- ja kasvokkaiskeskusteluissa. Tutkimuskysymykseni ovat seuraavat:

- 1) Millaisia nimiä yhteisön jäsenet tyypillisesti käyttävät toisistaan? Millaisin perustein nämä kutsumanimet on muodostettu?
- 2) Käytetäänkö samasta henkilöstä useita eri nimiä? Mistä mahdollinen vaihtelu eri nimien välillä johtuu?
- 3) Millä tavoin käyttäjänimen vaihtaminen tai useammalla käyttäjänimellä samanaikaisesti pelaaminen vaikuttavat kutsumanimien käyttöön?

Olen omistanut kunkin tutkimuskysymyksen käsittelylle oman analyysilukunsa. Tätä ennen esittelen tutkimuksen taustalla vaikuttavia tutkimussuuntauksia, *Minigolfin* harrastajayhteisöä sekä tutkimusaineistoon ja -menetelmiin liittyviä kysymyksiä. Artikkelin lopuksi teen johtopäätöksiä analyysiosuuden tuloksista ja arvioin tulosten antia ympäröivälle tutkimuskentälle.

Teoreettinen viitekehys

Käsillä oleva tutkimus edustaa pelitutkimuksen tieteenalaa. Tarkemmin ottaen se voidaan sijoittaa osaksi pelikulttuurien tutkimusta, joka on sekin erittäin laaja ja moninainen kenttä. Tästä kertoo esimerkiksi se, että erään pelitutkimuksen alan keskeisimmistä aikakauslehdistä nimi on *Games and Culture*. Kyseisen lehden lisäksi pelikulttuurien tutkimuksen kannalta keskeisiä julkaisuja ovat Frans Mäyrän *An Introduction to Game Studies: Games in Culture* (2008) sekä kokoomateokset *Game Cultures: Computer Games as New Media* (Dovey & Kennedy 2006), *Computer Games and New Media Cultures* (Fromme & Unger 2012) sekä *The Game Culture Reader* (Thompson & Ouellette 2013). Myös muista pelitutkimuksen kokoomateoksista löytyy runsaasti kulttuurisille näkökulmille omistettuja osioita. Esimerkiksi *Routledge Companion to Video Game Studies* -teoksessa Mäyrä (2014) tarkastelee kulttuurin käsitettä pelitutkimuksen kontekstissa kompaktisti mutta silti monipuolisesti.

Vaikka pelikulttuurien tutkimuksesta on kirjoitettu paljon, on siitä hankalaa muodostaa kokonaiskuvaa. Useasti siteeratussa artikkelissaan Adrienne Shaw (2010) toteaaakin, että pelikulttuurista on useimmiten kirjoitettu määrittelemättä sitä tarkemmin. Tämä johtunee ennen kaikkea tutkimuskentän laajuudesta, moninaisuudesta ja nopeasta muuttumisesta – ajan tasalla pysyminen on yksittäiselle tutkijalle vaikea ellei jopa mahdoton tehtävä. Toisaalta Mäyrä (2014, 298) on todennut, että myös kulttuurin käsite itsessään on paitsi tärkeä, myös haastava. Riippuukin pitkälti tulkitsijasta, mitä kaikkea pelikulttuureilla oikeastaan tarkoitetaan, ja mitä pidetään sitä tutkivan tieteenalan keskeisimpinä tavoitteina ja kysymyksinä.

Epäilemättä hyvin olennainen osa pelikulttuurien tutkimuskenttää ovat pelaajayhteisöt ja niiden toiminta. Tätä aihetta on käsitelty runsaasti ja erilaisista näkökulmista, joitakin näistä tutkimuksista on vetänyt yhteen Kocurek (2014). Viime vuosina muun muassa pelikulttuurien ja pelaajayhteisöjen sukupuolittuneisuuteen liittyvät kysymykset ovat olleet runsaasti esillä (esim. Heeter 2014; Newman & Vanderhoef 2014; Friman 2015). Käsittelen aihetta artikkelissani lyhyesti, vaikkakin tutkimani yhteisö koostuu valtaosin miehistä ja sukupuolikysymykset nousevat siellä harvakseltaan esille. Artikkelin kannalta olennaisia ovat myös pelaajayhteisöjen kasvokkaistapaamisiin, ku-

ten laneihin eli lähiverkkotapahtumiin kohdistuneet tutkimukset, joita ovat tehneet mm. Jansz ja Martens (2005), Ackermann (2012) sekä Tyni ja Sotamaa (2014). Peliyhteisöjen kieleen keskittyvät tutkimukset sen sijaan ovat olleet pelitutkimuksen alalla varsin harvinaisia (ks. myös Hämäläinen 2019, 18–19, 27). Ensslin (2012) käsittelee aihetta perusteellisesti diskurssianalyysin näkökulmasta, mutta hänkään ei kiinnitä huomiota nimiin.

Pelikulttuurien tutkimuksen ohella artikkeli pohjautuu vahvasti nimistön-tutkimuksen alaan. Nimistöntutkimus eli onomastiikka on laaja ja perinteikäs kielitieteiden osa-alue, jonka tutkimuskohteena ovat propriit eli erisnimet. Yhteenvedon tieteenalan tutkimusperinteestä ovat esittäneet Suomen kontekstissa Ainiala, Saarelma ja Sjöblom (2008), kansainvälistä tutkimuskenttää kartoittaa laajalti Houghin (2016) toimittama käsikirja. Nimistöntutkimuksen saralla tämä artikkeli liittyy tutkimuskohteensa puolesta vahvimmin verkon käyttäjänimien sekä erilaisten lempi- ja lisänimien tutkimukseen. Metodologisesti tutkimus edustaa sosio-onomastiikkaa eli sosiolingvististä nimistön-tutkimusta, joka tarkastelee erisnimien käyttöä ja siinä esiintyvää variaatiota (Ainiala 2016, 371).

Termillä *käyttäjänimi* tarkoitan tietylle verkkosivustolle rekisteröityä henkilökohtaista nimeä, jonka avulla käyttäjä voidaan tunnistaa sivustolla. Terminologia on ollut kirjavaa niin akateemisessa kuin arkisessakin kielenkäytössä: käyttäjänimen ohella on käytetty muun muassa termejä *nimimerkki*, *nick(i)*, *nikki*, *peitenimi* ja *pseudonyymi*, englanninkielisissä teksteissä myös *handle*, *alias*, *login name* ja *screen name*. Vaikka käyttäjänimiä on käytetty jo vuosikymmenten ajan, internetin varhaishistoriasta lähtien, ovat ne yhä suhteellisen tuore ja pieni nimistöntutkimuksen osa-alue. Tähän mennessä on ilmestynyt kaksi väitöskirjaa (Aleksiejuk 2017; Hämäläinen 2019) sekä noin 50 tutkimusartikkelia, joissa käyttäjänimet ovat pääasiallinen tutkimuskohde. Lisäksi on runsaasti muita tutkimuksia, joissa käyttäjänimiä sivutaan jonkin muun aiheen käsittelyn yhteydessä. Tutkimusten tavoitteet ovat olleet hyvin moninaisia, mutta useimmiten ne ovat kytkeytyneet jollain tavalla verkkoidentiteettiin ja sen ilmaisemiseen.

Käyttäjänimitutkimuksia on tehty monenlaisissa verkkoyhteisöissä, mutta peliyhteisöt ovat nähdäkseni olleet yleisin aineistolähde. Peliyhteisöjen käyttäjänimistöön kohdistuvat tutkimukset ovat olleet tavoitteiltaan ja menetelmiltään moninaisia: Yhdessä väitöskirjani tutkimusartikkeleista (Hämäläinen 2016a) olen luonut kattavan yleiskuvan Aapelin käyttäjänimien rakenteesta ja semantiikasta. Hagström (2008) sekä Crenshaw ja Nardi (2014) puolestaan ovat tarkastelleet käyttäjänimien merkitystä verkkoroolipelien harrastajille haastattelujen avulla, kun taas Drachen ja kumppanit (2014) sekä Kokkinakis ja kumppanit (2016) ovat pyrkineet tarkastelemaan verkkopelaajien toimintaa useiden miljoonien käyttäjänimien aineistoja kvantitatiivisesti analysoimalla. Yhteistä näille tutkimuksille on kuitenkin se, että ne ovat kohdistuneet vain nimien virallisiin, sivustolle rekisteröityihin muotoihin. Sen sijaan sitä, millä tavoin nimiä käytetään käytännön keskustelutilanteissa, ei ole käsitelty juurikaan. Olen sivunnut aihetta lyhyesti *Minigolfin* harrastajayhteisön kulttuuria käsittelevässä katsausartikkelissani (Hämäläinen 2017, 56–57), mutta käsillä olevassa artikkelissa tarkastelen aihetta huomattavasti kattavammin.

Käyttäjänimien ohella artikkelin aihe liittyy epävirallisten henkilönnimien tutkimukseen. Suomessa aihetta on tutkittu lähinnä opinnäytetöissä (Ainiala & al. 2008, 249), kansainvälistä tutkimuskenttää on kartoittanut hiljattain Brylla (2016). Epävirallisilla henkilönnimillä voidaan tarkoittaa esimerkiksi lempi- ja

hellittelynimiä, haukkuma- ja seläntakaisnimiä, muita lisänimiä sekä pseudonyymejä eli salanimiä. Näillä nimityksillä on hyvin erilaisia funktioita, kuten puhumisen helpottaminen ja nopeuttaminen, yhteisön ryhmähengen vahvistaminen sekä puhujan ja viittauksen kohteen välisen tunneyhteyden ilmaiseminen. (Ainiala & al. 2008, 249–257.) Myös tutkimustietoa epävirallisista paikannimistä (mt. 137–143) on sovellettu artikkelissa paikoitellen.

Kielentutkimuksen kentällä artikkelin aihe liittyy nimistöntutkimuksen ohella sosiolingvistiikan tutkimukseen. Sosiolingvistiikka on kielentutkimuksen osa-alue, joka tarkastelee kieltä sosiaalisessa ympäristössään ja toisaalta sosiaalista todellisuutta kielen näkökulmasta. Yksi sen perinteisimmistä tutkimuskohteista on kielenkäytössä esiintyvä variaatio, joka on tässäkin artikkelissa keskeisessä roolissa. Muista sosiolingvistiikan keskeisimmistä tutkimuskohteista artikkelissa käsitellään kielen funktiota ryhmäidentiteetin muotoutumisessa. Myös monikielisyttä sivutaan, vaikka yhteisö onkin pääasiassa suomenkielinen. (Nuolijärvi 2000.)

Lisäksi artikkelin aihe liittyy läheisesti moniin muihin verkon ilmiöitä tarkasteleviin tieteenaloihin, erityisesti tietokonevälitteiseen viestintään (*computer-mediated communication*) ja digitaaliseen kulttuuriin. Näitä aloja ovat vetäneet yhteen Suomen kontekstissa ansiokkaimmin Helasvuo ja kumppanit (2014) sekä Suominen (2013). Nämä ja *Otteita verkosta* -kokoomateos (Laaksonen, Matikainen & Tikka 2013) ovat tarjonneet tukea erityisesti tutkimusmetodologisiin ja -eettisiin pohdintoihin.

Tutkimuksen kohteena oleva peliyhteisö

Tutkimuksessa tarkastellaan nimien käyttöä verkkopeliyhteisö Aapelin *Minigolf*-nimisen pelin harrastajayhteisössä. Olen esitellyt *Minigolfin* harrastajayhteisön historiaa ja kulttuuria varsin laajasti *Pelitutkimuksen vuosikirjassa* julkaistussa katsausartikkelissani (Hämäläinen 2017), joten tyydyn tässä yhteydessä tekemään tiivistetyn esittelyn aiheesta.

Peliyhteisö Aapeli (www.aapeli.com; sivu ei enää toiminnassa) oli vuosina 2002–2019 toiminut suomalaislähtöinen verkkopelisivusto. Sivustolla oli noin 50 erilaista verkossa yksin tai sivuston muita käyttäjiä vastaan pelattavaa videopeliä, minkä lisäksi se tunnettiin virtuaalisista avatareista (ns. *Aapeli-hahmo*). Aapeli oli etenkin vuosina 2005–2010 Suomen mittakaavassa huomattavan suosittu sivusto, tavoittaen viikoittain yli 100 000 suomalaista ja saavuttaen myös jonkinasteista kansainvälistä menestystä. Käyttäjätilejä palveluun rekisteröitiin kaikkiaan yli viisi miljoonaa. 2010-luvun aikana käyttäjämäärät kuitenkin vähenivät, ja lopulta 7.1.2019 sivusto lopetti toimintansa.

Minigolf (Aapeli 2002) oli yksi Aapelin vanhimmissa ja suosituimmista peleistä. Pelin perusidea oli sama kuin reaaliaikaisen minigolfissa, saada pallo lähtöpaikalta reikään mahdollisimman vähin lyönnein. Radat tosin olivat keskimäärin selvästi pidempiä ja monimutkaisempia kuin reaaliaikaisessa, ja useimpia rataelementeistä ei esiinny reaaliaikaisen minigolfissa. Peliä oli mahdollista pelata yksin tai reaaliaikaisesti sivuston muita käyttäjiä vastaan. Peliin voi tutustua tarkemmin koostamallani esittelyvideolla (Hämäläinen 2016b).

Minigolfin ympärillä on toiminut käytännössä Aapelin perustamisesta lähtien pienehkö mutta tiivis ja aktiivinen pelin harrastajien yhteisö. Siihen on voitu katsoa kuuluneen eri aikoina noin 50–100 jäsentä. Jäsenet ovat olleet



Kuva 1. Yhteiskuva heinäkuussa 2014 Lopella järjestetystä miitistä, joka oli yhteisön ensimmäinen suuri reaali maailman kokoontuminen. Kuva: Lasse Hämäläinen.

1 MSN Messenger toimi pääasiallisena viestintäkanavana, kunnes vuonna 2012 perustettiin yhteisön oma IRC-kanava. IRCistä siirryttiin Discord-palveluun käyttöön vuoden 2017 aikana. Whatsappissa yhteisöllä on ollut oma keskusteluryhmänsä vuodesta 2017. Facebook Messenger ja Skype ovat toimineet viestintäkanavina etupäässä kahdenkeskisyhteisön keskusteluissa.

valtaosin miespuolisia, iältään 10–40-vuotiaita. Enemmistö jäsenistä on ollut suomalaisia ja julkiset keskustelut on käyty pääosin suomeksi, mutta jäseniä on ollut jonkin verran myös muualta Euroopasta, etenkin Saksasta. Jäsenistö on vaihtunut vuosien varrella runsaasti, mutta jotkut jäsenet ovat olleet mukana käytännössä koko Aapelin historian ajan. Yhteisö on edelleen vuonna 2019 ollut aktiivinen, vaikka Aapelia ja *Minigolfia* ei enää olekaan. Yhteisön Discord-kanavalla käydään keskusteluja säännöllisesti, minkä lisäksi osa jäsenistä tapaa toisiaan reaali maailmassa. Esimerkiksi väitöstilaisuuteeni kesäkuussa 2019 osallistui neljä yhteisön jäsentä.

Yhteisön virallinen toiminta pohjautui pitkälti erilaisten *Minigolfiin* liittyvien kilpailujen, kuten kuukausittain pelatun Minigolfliigan ja vuotuisen maailmanmestaruusturnauksen ympärille (Hämäläinen 2017, 54–55). Epävirallisesti yhteisöllisyyden rungon ovat kuitenkin muodostaneet erilaiset verkkokeskustelut. Niitä on käyty pelintekijän suunnitteleminen viestintäkanavien, *Minigolfin* pelichatin ja Aapelin keskustelufoorumien, lisäksi eri aikoina muun muassa yhteisön omilla IRC- ja Discord-keskustelukanaavilla sekä MSN Messengerin, Facebook Messengerin, Skypen sekä Whatsappin välityksellä¹. Viime vuosina yhä tärkeämmäksi osaksi yhteisön toimintaa ovat myös muodostuneet reaali maailman kasvokkaaset kohtaamiset *laneilla* ja *miiteissä* (termeistä ks. Hämäläinen 2017, 57), joissa keskustelut käydään valtaosin suullisesti.



Kuva 2. Tunnelmia *Minigolf*-laneilta Helsingin Kannelmäestä huhtikuulta 2018. Kuva: Pekka Nykänen.

Tutkimusaineistot ja -menetelmät

Tämä tutkimus pohjautuu *Minigolfin* pelaajayhteisössä tekemääni *netnografi-seen* eli verkkoetnografiseen seurantaan ja havainnointiin (termistä ks. Kozinets 2010). Olen ollut yhteisön jäsen yli 10 vuoden ajan ja tuona aikana seurannut erilaisia yhteisössä käytyjä keskusteluja aktiivisesti. Roolini yhteisön toiminnassa on ollut aktiivinen: olen ollut useiden vuosien ajan päävastuussa erilaisten kilpailujen ja muiden tapahtumien järjestämisestä. Minut tunnetaan yhteisössä käyttäjänimellä *Haamukirjailija*. Läheinen suhde tutkittavaan yhteisöön voi olla sekä etu että haitta: se luonnollisesti auttaa tuntemaan yhteisön kulttuuria syvällisemmin (esim. Hodkinson 2005) mutta saattaa myös tehdä sokeaksi joillekin yhteisön erityispiirteille. Joka tapauksessa läheinen suhde tutkittavaan yhteisöön näyttäisi olleen ainakin suomalaisen pelitutkimuksen saralla varsin tavallista (Sotamaa & Suominen 2013, 116–118).

Tutkimusaineisto koostuu suuresta määrästä *Minigolfin* pelaajayhteisön verkko- ja reaali maailman keskusteluja, joita olen esitellyt edellä. Olen tallentanut Aapelin keskustelufoorumilla sekä IRCissä käytyjä keskusteluja omiksi

korpuksikseen tarkempia analyysejä varten. Laneilla ja miiteissä käytyjä kasvokkaikeskusteluja ei ole nauhoitettu, vaan niistä tehty analyysit perustuvat tapaamisten aikana sekä jälkeinpäin muistikuvieni pohjalta tehtyihin havaintoihin. Keskusteluaineistoja kokonaisuudessaan voidaan pitää varsin suurina: Aapelin keskustelufoorumin Minigolf-alueelle kirjoitettiin kaikkiaan yli 47 000 viestiä 825 keskusteluketjuun². Yhteisön IRC-kanavalle puolestaan kirjoitettiin vuosina 2014–17 noin 336 000 viestiä eli keskimäärin noin 300 viestiä päivässä³.

En ole analysoinut systemaattisesti kaikkia keskusteluaineistoja vaan ainoastaan osia niistä. Tässä artikkelissa tekemäni havainnot erilaisten nimimuotojen käytöstä ovat pääosin kvalitatiivisia, joskin pyrin esittämään myös joitakin yleisen tason havaintoja siitä, millaiset ilmiöt nimien käytössä ovat yleisiä ja millaiset harvinaisia. Nämä havainnot perustuvat kuitenkin useimmiten pitkäkestoiseen netnografiseen havainnointiin, eivät korpusten pohjalta tehtyihin tarkkoihin laskelmiin. Uskon, että laaja kokemukseni yhteisön vuorovaikutuksesta on antanut minulle varsin luotettavan käsityksen siitä, mikä yhteisön keskusteluissa on tavallista ja mikä harvinaista. En ole nähnyt tarkkojen laskelmien tekemistä hedelmällisenä myöskään siitä syystä, että vain yhtä verkkopeliyhteisöä tarkastelevan tutkimuksen tuloksia ei voi kuitenkaan yleistää kovin luotettavasti muunlaisiin verkkopeliyhteisöihin.

Olen tässä artikkelissa käyttänyt paikoitellen esimerkkejä yhteisön IRC-keskusteluista vuosilta 2014–17 havainnollistamaan analyysiosuudessa kuvaamani ilmiöitä. Kyseiset esimerkit on numeroitu hakasulkein.

Tutkimusmenetelmien ja -aineistojen yhteydessä lienee aiheellista käsitellä myös tutkimuseettisiä näkökulmia. Olen hyvin tietoinen siitä, että tällaisen pienen yhteisön tutkiminen on eettisesti haastavaa, sillä sen jäsenet ovat varsin helposti tunnistettavissa. Verkkotutkimuksissa yleinen tapa kiertää tämä ongelma on käyttää tutkimuksessa esiintyvistä henkilöistä peitenimiä (esim. Tanskanen 2014, 53), mutta kun tutkimuskohteena ovat juuri nimet, ei tämä ole mahdollista. On kuitenkin mainittava, että suuri osa tässä tutkimuksessa esitellyistä nimistä on esiintynyt Aapelin keskustelufoorumeilla, joita kuka tahansa saattoi selata rekisteröitymättä. Tällaista aineistoa voidaan pitää julkisena, eikä sen käyttöön lähtökohtaisesti tarvita tutkimuslupaa (Helasvuo & al. 2014, 22–23). Olen myös parhaani mukaan pyrkinyt tarjoamaan tutkimuksessa käsitellyille henkilöille mahdollisuuden nähdä ja kommentoida artikkelia ennen sen julkaisua, vaikkakaan kaikkia henkilöitä en ole pystynyt tavoittamaan. Näkisin kuitenkin, etteivät artikkelissa esittämäni havainnot aiheuta mainituille henkilöille minkäänlaista haittaa. Käsikirjoituksen lukeneet *Minigolfin* pelaajayhteisön jäsenet jakavat tämän näkemyksen.

Pelaajayhteisön jäsenistä yleisimmin käytetyt nimimuodot

Useimmille *Minigolfin* harrastajayhteisön aktiivisista jäsenistä on ajan saatossa muodostunut jokin kutsumanimi, jota tästä käytetään melko vakiintuneesti. Tässä luvussa esittelen tarkemmin, millaisin perustein nämä kutsumanimet on muodostettu. Kutsumanimien synty- ja käyttöönottoprosesseihin itsessään en pysty paneutumaan seikkaperäisesti, sillä aikavälillä, jolta minulla on systemaattisia keskusteluaineistoja hallussani (vuodesta 2014), yhteisöön ei ole enää tullut juurikaan uusia jäseniä.

Selvä enemmistö kutsumanimistä on *sekundäärisiä* eli muodostettu henkilön virallisen Aapeli-käyttäjänimen pohjalta, useimmiten käyttäjänimeä lyhentä-

2 Nämä tiedot olivat nähtävillä Aapelin keskustelufoorumin etusivulla www.aapeli.com/community/forums. Tiedot on haettu päivämäärältä 31.12.2018 Internet Archive -palvelun (www.archive.org) avulla.

3 Huhtikuun 2014 ja toukokuun 2017 välisenä aikana kaikki IRCin (QuakeNet) #minigolf-kanavan keskustelut tallentuivat verkkoon #NordicBots-palveluun (www.nordicbots.com). Olen kerännyt ne sieltä yhtenäiseksi tekstitiedostoksi. #NordicBots-palvelussa keskustelut eivät enää ole nähtävillä.

mällä ja yksinkertaistamalla. Tämä lieneekin varsin odotuksenmukaista, sillä yksi epävirallisten kutsumanimien keskeisimmistä funktioista on henkilöistä puhumisen nopeuttaminen ja helpottaminen (Ainiala & al. 2008, 250).

Käyttäjänimien rakenteeseen kuuluu etenkin käyttäjämäärältään suurissa verkko-yhteisöissä, kuten Aapelissa, usein elementti, jonka funktiona on tehdä nimestä uniikki. Olen aiemmissa tutkimuksissani (Hämäläinen 2016a; 2019) kutsunut tätä *muokkauselementiksi*. Se on useimmiten numero, erikoismerkki tai ylimääräinen kirjain (tai useampia edellä mainituista) ja sijaitsee yleensä käyttäjänimen lopussa, kuten käyttäjänimessä *Jeppe-82* (Hämäläinen 2016, 410–415). Arkisissa keskusteluissa käytetyistä kutsunimistä nämä muokkauselementit jätetään pois lähes poikkeuksetta:⁴ *-Crane- > Crane; düzceli-81 > Düzceli; EA-Marvin2409 > Marvin; Jeppe-82 > Jeppe; king pelle 1 > King Pelle, Pelle; -Nico-o > Nico; phena b > Phena; Ramses II > Ramses; 187 SAiZ > Saiz; SWE-Allyson > Allyson; -wilu > Wilu*.⁵

Suomenkielisistä yhdyssanamuotoisista käyttäjänimistä muodostetaan kutsumanimi jättämällä toinen yhdyssanan osista pois: *Haamukirjailija > Haamu; Karvanoppa > Noppa; kenkäpossu > Possu; perunaputre > Putre; pikku-julli > Julli; Sylykikuppi > Sylyki, Sylki*⁶. Useimmiten käyttäjillä on suhteellisen selvä yksimielisyys siitä, kumpi yhdyssanan osista jää jäljelle, mutta joskus siinä esiintyy vaihtelua. Esimerkiksi käyttäjää *Sylykikuppi* on ajoittain kutsuttu myös nimellä *Kuppi* ja käyttäjää *perunaputre* nimellä *Peruna* (tai *Pottu*).

Myös muunlaisista pidemmistä käyttäjänimistä muodostetaan kutsumanimiä pääasiassa lyhentämällä: *advanced > Adi; Humahuta > Humis; Karvanoppa > Karvis; Mötiköitsijä > Möti; Nottingham > Notti; sonny rollins > Sonni; Teuvo Terävä > Teukka; TiKiTaLk > Tiki; Zidnick > Zid*. Kuten esimerkeistä voidaan havaita, nimien lyhentämisessä ei käytetä mitään säännönmukaista kaavaa – käyttäjänimi tunnutaan katkaisevan yksinkertaisesti sellaisesta kohdasta, missä se tuntuu yhteisön jäsenistä sopivalta. Muutamissa tapauksissa on käytetty *is-johdinainesta*, joka on suomen kielessä yleinen slangijohdin ja usein käytössä myös muodostettaessa epävirallisia kutsumanimiä esimerkiksi reaaliympäristön henkilön- tai paikannimistä: *Markku Uusipaavalniemi > Uusis; Itäkeskus > Itis* (Ainiala & al. 2008, 138–139, 250).

Suomen kielelle vieraita kirjaimia, kuten *b, c, f, q, ü, x* tai *z*, sisältävien käyttäjänimien pohjalta muodostetut kutsumanimet on useimmiten mukautettu paremmin suomen kieleen sopiviksi. Tämä tehdään joko poistamalla vieraat kirjaimet tai vaihtamalla ne kotoisampiin vastineisiin: *düzceli-81 > Duzceli, Dusseli; Jelze > Jellu; Pocksh > Poks*. Ilmiö on sikäli kiinnostava, että *ü*-kirjainta lukuun ottamatta nämä kirjaimet ovat Suomessa yleisimmin käytetyillä näppäimistöillä saatavilla yhdellä napinpainalluksella – niinpä niiden tuottaminen ei ole sen vaivalloisempaa kuin kotoisampien kirjainten. Vaikuttaakin siltä, kuin kutsumanimet olisi muodostettu niiden äännettävyyttä ajatellen, vaikka yhteisön historian ensimmäisen vuosikymmenen aikana jäsenten väliset kasvokkaikeskustelut olivat hyvin harvinaisia.

Yhteisössä on myös jonkin verran jäseniä, joiden käyttäjänimi on kelvannut kutsumanimeksi sellaisenaan. Tällöin käyttäjänimi on yleensä ollut suhteellisen lyhyt ja muokkauselementitön: *ambush; Challenge; Drakula; Grange; Grazz; Koopa; Leit; Let; Placebo*. Myös näistä nimistä on ajoittain muodostettu yksinkertaisempia kutsumanimiä (esim. *ambush > Ambu*), mutta ne eivät ole vakiintuneet käyttöön. Kutsumanimen muotoutumatta jäämiseen voi olla osasyynä myös se, että käyttäjä ei ole ollut yhteisössä erityisen hyvin tai pitkään tunnettu.

4 Tavallisten kielenkäyttäjien kyky intuitiivisesti tunnistaa muokkauselementti käyttäjänimen kokonaisuudesta puhuu nähdäkseni tällaisen luokittelutavan relevanssin puolesta.

5 Olen kirjoittanut selvyden ja johdonmukaisuuden vuoksi kaikki tässä artikkelissa esiintyvät kutsumanimet isolla alkukirjaimella, vaikka näitä nimiä on käytännön keskusteluissa kirjoitettu usein myös pienellä alkukirjaimella. Aapelin rekisteröityjen virallisten käyttäjänimien alkukirjaimet olen säilyttänyt alkuperäisessä asussaan.

6 Nimen svaavokaali ilmentää käyttäjän murretaustaa, sillä hän on kotoisin Kemistä. Osa yhteisön jäsenistä ei nähtävästi kokenut svaavokaalin käyttöä luontevana, sillä he ovat jättäneet sen pois kutsumanimistä. Muoto *Sylyki* esiintyy IRC-aineistossa 285 ja *Sylki* 37 kertaa.

Joitakin yhteisön jäseniä on kutsuttu pääosin tämän reaali maailman etu- tai lempinimellä, mutta tähän on yleensä jokin erityinen syy. Kutsumanimellä *Joonas* yhteisössä tunnettu henkilö aloitti uransa Aapelissa käyttäjänimellä *pastor* mutta vaihtoi sittemmin vuosien ajaksi käyttäjänimeen *Joonas*. Vaikka hän myöhemmin palasi alkuperäiseen käyttäjänimeensä, kutsumanimi ei enää muuttunut. Toinen yhteisön jäsen aloitti pelaajauransa nimellä *santeri05*, ja vaikka hän pian vaihtoi käyttäjänimekseen Aapelissa *Stradlin*, kutsumanimet *Santeri* ja *Santtu* jäivät vahvasti käyttöön. Käyttäjän *Dead One* kutsumisen *Kalleksi* puolestaan on arveltu johtuvan nimen yhteydestä *Salatut elämät* -hahmo Kalle Laitelaan⁷.

7 *Salatut elämät* -sarja ja erityisesti siinä esiintyvä Laitelan perhe ovat olleet pitkään *Minigolfin* harrastajayhteisön fanituksen kohteena.

Variaatio nimien käytössä

Vaikka useimmilla *Minigolfin* pelaajayhteisön jäsenillä on suhteellisen vakiintunut ensisijainen kutsumanimi, käytetään ajoittain myös muita nimiä. Käytettyjen nimien variaatiolla voi olla hyvinkin monia syitä ja funktioita. Pyrin tässä luvussa kuvaamaan tärkeimpiä niistä. Useimmiten variaatio voidaan tunnistaa joko keskustelutilanteeseen tai puhujan ominaisuuksiin liittyväksi. Lisäksi variaatiota esiintyy nimien taivutuksessa.


Tilannekohtainen variaatio


Osa nimimuotojen käytön variaatiosta selittyy erilaisilla konteksteilla. Yhteisön virallisimmissa keskusteluissa Aapelin keskustelufoorumeilla käytettiin reaaliaikaisia IRC- ja Discord-keskusteluja useammin käyttäjänimien virallisia, rekisteröityjä muotoja. Tämä päti erityisesti virallisten turnausten peliraportteihin ja tulostiloihin (kuva 3) sekä muiden pelisaavutusten kirjanpitoon, kun taas vapaamuotoisemmissa keskusteluissa käytettiin yleensä normaaleja kutsumanimiä. IRC- ja Discord-keskusteluissa virallisia käyttäjänimiä on käytetty lähinnä vuotuisten Golden Balls -palkintogaalojen yhteydessä (esimerkki 1), joissa palkittiin pelaajayhteisössä ansioituneita toimijoita viihde- ja taidealojen gaalojen (esim. Oscar, Grammy, Emma, Jussi) perinnettä mukaillen.


- [1] <Haamukirjailija> VUODEN SIVUUTUS
<Haamukirjailija> Sylykikuppi: Turbulent (4)

Henkilönnimeä voidaan käyttää normaalin kolmannen persoonan henkilöviittauksen (esimerkki 2) ohella puhuttelufunktiossa eli silloin, kun puheen viesti halutaan suunnata erityisesti nimen kantajalle (esimerkki 3). En ole kuitenkaan havainnut, että *Minigolfin* pelaajayhteisössä nimien ja nimimuotojen käytössä olisi huomattavaa vaihtelua sen suhteen, puhutellaanko häntä vai viitataanko häneen kolmannessa persoonassa. Tätä voi pitää hivenen yllättävänä, sillä reaali maailmassa puhuttelukäytännöt saattavat erota muusta kielenkäytöstä varsin selvästikin (puhuttelusta ks. esim. Isosävi & Lappalainen 2015).

- [2] <Jormax> soittiko sylyki muuta ku 2pacia
[3] <Allyson> Sylyki millo lähetää uusiks?



17.09.2015 14:54
 2



Minigolfin World Cup 2015
ALKULOHKOT

Lohko A
advanced: 3 = 3 - 0 - 0 = 6
Humahuta: 3 = 2 - 0 - 1 = 4
 Sylykikuppi: 2 = 0 - 0 - 2 = 0
 187 SAIZ: 2 = 0 - 0 - 2 = 0

 advanced - Humahuta = 3 - 0
 advanced - 187 SAIZ = 3 - 0
 advanced - Sylykikuppi = 3 - 1
 Humahuta - 187 SAIZ = 3 - 1
 Humahuta - Sylykikuppi = 3 - 1

Lohko B
Pocksh: 3 = 3 - 0 - 0 = 6
Pekka-93: 3 = 2 - 0 - 1 = 4
 pastor: 3 = 1 - 0 - 2 = 2
 SHADOWWALK: 3 = 0 - 0 - 3 = 0

 pastor - Pekka-93 = 2 - 3
 pastor - Pocksh = 0 - 3
 pastor - SHADOWWALK = 3 - 1
 Pekka-93 - Pocksh = 2 - 3
 Pekka-93 - SHADOWWALK = 3 - 2
 Pocksh - SHADOWWALK = 3 - 1

Lohko C
düzceli-81: 2 = 2 - 0 - 0 = 4
NeverLose_: 2 = 1 - 0 - 1 = 2

Kuva 3. Kuvankaappaus *Minigolfin* virallisen MM-turnauksen 2015 tulostilasta Aapelin keskustelufoorumilta. Listauksissa ja usein myös otteluraporteissa käytettiin käyttäjänimen virallista muotoa lempinimen sijaan.

Kasvokkaisten tapaamisten suullisissa keskusteluissa yhteisön jäsenistä käytetään valtaosin samoja kutsumanimiä kuin epämuodollisissa verkkokeskusteluissa. Pohdinnan aiheeksi kuitenkin nousee, millä tavoin vierasperäisiä elementtejä sisältävät nimet, esimerkiksi *Adi* (< *advanced*) tai *Crane*, tulee ääntää. Yhteisön varhaisimmissa kasvokkaistapaamisissa tämä nousi joskus keskustelunaiheeksikin, mutta hyvin pian vakiintui käytäntö ääntää nimet suomalaisittain. Niinpä *Adi* äännetään [adi] eikä [ädi], ja *Crane* äännetään [krane] eikä [krein]. Myös nimi *Phena* äännetään kenties hieman odotuksenvastaisesti [phena] eikä [fena]. Nimi *T-Row* sen sijaan on äännetty hieman vaihtelevasti välillä [teerov], välillä [tiirou].

Ajoittain *Minigolfin* harrastajayhteisön jäsenet tapaavat toisiaan kasvokkain tilanteissa, joissa on läsnä myös yhteisön ulkopuolisia henkilöitä. Näissä tilanteissa on erityisesti pohdittava, mitä nimimuotoa pelaajayhteisön jäsenet voivat käyttää toisistaan. Pelaajayhteisössä käytetyt kutsumanimet eivät välttämättä ole yhteisön ulkopuolisille entuudestaan tuttuja, ja koska ne usein poikkeavat tyypillisistä etu- tai lempinimistä, niiden omaksuminen saattaa olla ulkopuolisille haastavaa. Monesti käytännön tilanteissa esittäytyttyä on päädytty kertomaan sekä etunimi että kutsumanimi pelaajayhteisössä (esim. *Lasse eli Haamu*), antaen yhteisön ulkopuolisten henkilöiden itse päättää, kumpaa nimeä he mieluummin käyttävät. Ulkopuolisten tekemissä valinnoissa on vaihtelua: jotkut käyttävät etunimiä, jotka he kokevat helpommiksi omaksua, kun taas joidenkin mielestä yleisestä nimikäytännöstä poikkeavat kutsumanimet ovat hausempia ja siksi mukavampia käyttää.

Pelaajayhteisön jäsenistä voidaan puhua myös sellaisissa tilanteissa, joissa paikalla ei ole puhujan lisäksi muita yhteisön jäseniä. Tällaisia tilanteita ei kuitenkaan sisälly aineistoihini, joten joudun tyytymään omassa elämässäni tekemiini autoetnografisiin havaintoihin⁸. Koska *Minigolfin* harrastajayhteisö on ollut keskeinen osa elämääni, olen ajoittain puhunut sen tapahtumista ja jäsenistä avopuolisolleni, perheelleni, ystävilleni ja akateemisille kollegoilleni. Nähdäkseni useimmiten olen käyttänyt yhteisön jäsenistä nimien sijaan kuvailevia ilmaisuja (esim. *Kuopiossa asuva minigolfari*). Syynä tähän on luultavasti ollut se, että en ole pitänyt nimen viittauskohteen selittämistä ja sen oppimista kuulijan kannalta tarpeellisenä. Useammin puheessani toistuvista yhteisön jäsenistä olen kuitenkin ryhtynyt käyttämään nimiä, joistakuista etunimiä ja toisista yhteisön sisäisiä kutsumanimiä. Etunimiä käytin erityisesti aiempina vuosina, sillä saatoin itsekkin pitää yhteisön sisäisiä kutsumanimiä liian erikoisina yhteisön ulkopuolisten henkilöiden omaksuttavaksi. Toisaalta olen käyttänyt yhteisön sisäistä kutsumanimeä silloin, kun *Minigolfin* ulkopuolisessa tuttavapiirissäni on samaa etunimeä kantava henkilö, mikä voisi aiheuttaa sekaannuksen.

Puhujakohtainen variaatio

Nimimuotojen käytössä esiintyy luonnollisesti myös puhujakohtaista vaihtelua. Erityisesti yhteisön ei-suomenkieliset jäsenet ovat käyttäneet joitakin nimiä hieman eri tavalla kuin muut. Esimerkiksi nimen *Sylykikuppi* monet ulkomaiset jäsenet lyhensivät muotoon *Syly* (suomenkieliset muotoon *Sylyki* tai *Sylki*), sillä nimen merkitys ja yhdyssanarakenne eivät olleet heille tuttuja. Pääosin ulkomaalaiset ovat kuitenkin käyttäneet samoja kutsumanimiä kuin suomalaisetkin, joko ne itse pääättelemällä muodostaen tai suomalaisista yhteisön jäsenistä mallia ottaen.

Virallisten käyttäjänimien pohjalta on muodostettu vakiintuneiden kutsumanimien lisäksi myös monia tilapäisempiä nimimuotoja. Toisin kuin vakiintuneet kutsumanimet, tilapäiset muodosteet eivät läheskään aina ole virallista käyttäjänimeä lyhyempiä: *advanced* > *Adurasika*; *debe* > *Debsukka*; *Jelze* > *Pikku-Jellu*; *Jeppie-82* > *Jeppendeerus*. Tilapäisten muotojen käytön funktiona voikin nähdä käytännöllisyyden sijaan silkan vaihtelunhalun sekä pyrkimyksen kielelliseen leikittelyyn ja huumoriin. Tämän puolesta puhuu sekin, että tilapäiset nimimuodoilla on usein myös jokin muu merkitys kielen sanastossa tai nimistössä: *debe* > *Teppo*; *düzceli-81* > *Dusseldorf*; *Koopa* > *Koop Arponen*; *Let* > *Letti*; *T-Row* > *Rouwa*, *Rowasti*; *_TeeVee_* > *Telkkari*, *Televisio*. Leikillisyyttä on aiemmissa tutkimuksissa pidetty yhtenä verkon kielen ja laajemminkin verkkokulttuurin ominaispiirteenä (Leppänen 2009; Suominen 2013). Useiden eri nimimuotojen käyttö voi kertoa myös puhujan ja viittauksen kohteen välisestä läheisestä suhteesta (ks. myös Ainiala & al. 2008, 250). Tämän tiivistä varsin osuvasti käyttäjä *advanced* käyttäjään *nick-o-matic* viittaavassa foorumiviestissään joulukuussa 2009 (esimerkki 4):

- [4] Rakkaalla lapsella on monta nimeä: putiikki, mätik, putnik, mätikki, sputnik, spätnik, mätnik

Ajoittain keskusteluissa käytetään kutsumanimen sijaan henkilön etunimeä. Tämän on voinut mielestäni nähdä usein osoituksena puhujan ja viittauksen kohteen läheisestä suhteesta. Yhteisön varhaisempina vuosina, etenkin

8 Tarvittaessa aineistoa olisi toki mahdollista täydentää haastattelemalla muita yhteisön jäseniä. Minulla ei kuitenkaan ole ollut tähän aikaa tätä tutkimusta tehdessäni.

ennen sosiaalisen median käytön yleistymistä, monet yhteisön jäsenet eivät välttämättä edes tienneet toistensa reaaliaikailman nimeä tai henkilöllisyyttä. Niinpä etunimen tietäminen saattoi toimia osoituksena läheisestä tuttavuudesta. Käytäntö on säilynyt jokseenkin samanlaisena, vaikka vuosien mittaan jäsenten henkilöllisyydet ovat tulleet paremmin muiden yhteisön jäsenten tietoisuuteen. Kenties yhteisössä ajatellaan, että ”oikeus” käyttää henkilön etunimeä vaatii samanlaista läheistä suhdetta kuin reaaliaikailmassa ”oikeus” käyttää henkilön lempinimeä. Toisaalta etunimen käytöllä on mahdollista nähdä myös samanlaisia funktioita kuin tilapäisten nimimuotojen käytöllä. Joskus sillä saatetaan haluta tuoda keskusteluun leikillisyyttä, yllätyksellisyyttä, huumoria tai vain vaihtelua. Esimerkissä 5 tätä alleviivaa etunimien kirjoittaminen versaalilla.

[5] <Alaston> paitsi! sillo ku minä, crane ja LASSE vertailtiin, jätettii JOHANNES kokonaan pois laskuista

Etunimien käyttö *Minigolfin* pelaajayhteisössä on nähdäkseni vuosien saatossa yleistynyt. Tämän voi nähdä merkinä siitä, että yhteisön jäsenet ovat oppineet tuntemaan toisiaan paremmin, ja että kasvokkaistapaamisten myötä virtuaali- ja reaaliaikailman välinen raja on kaventunut. Osittain etunimien käytön yleistymiseen lienee vaikuttanut myös sosiaalinen media, jossa pelaajayhteisön jäsenet ovat tottuneet näkemään toistensa reaaliaikailman henkilönnimiä yhä useammin. Sukunimiä yhteisössä sen sijaan ei ole käytetty juuri koskaan. Tämäkin on sinänsä huomionarvoinen seikka, sillä sukunimien käyttö on melko tavallista monissa miesvaltaisissa yhteisöissä, mahdollisesti armeijasta omaksuttuna käytäntönä. Tämä kenties kertoo siitä, että vaikka *Minigolfin* harrastajayhteisö koostuu valtaosin miehistä, ei se silti edusta perinteisintä ja stereotyyppisintä maskuliinisuutta samalla tavalla kuin esimerkiksi reaaliaikailman urheiluyhteisöt.

Variaatio nimien taivutuksessa

Erisnimiä taivutetaan suomen kielessä samoin kuin useimpia muitakin kielennaineiksia, ja taivutus voi olla ajoittain varsin haastavaa. Tämä koskee erityisesti sellaisia sijamuotoja, joiden taivutus päätteet vaihtelevat sanavartaloittain, siis genetiiviä, partitiivia ja illatiivia. Genetiivi ja partitiivi ovat arkipuheessa tavanomaisimpia sijamuotoja nominatiivin jälkeen, joten niiden tarkastelu voi antaa jossain määrin tilastollisestikin relevantteja tuloksia.

Nimien taivutuksessa esiintyy jonkin verran vaihtelua. Esimerkiksi nimen *Ramses II* kutsumanimimuotoa *Ramses* on taivutettu yhteisön IRC-keskusteluissa vuosina 2014–2017 genetiivissä muodossa *Ramseksen* 33 kertaa, *Ramsesin* 11 kertaa ja *Ramseen* yhden kerran. Partitiivissa nimi esiintyy 16 kertaa muodossa *Ramsesta* ja kaksi kertaa muodossa *Ramsesia*. Nimen *Sylykikuppi* kutsumamuotoa *Sylyki* on puolestaan taivutettu genetiivissä muodossa *Sylykin* 17, *Sylkin* kaksi, *Sylyjen* yksi ja *Syljen* kolme kertaa. Näkisin, että pääasiallisena syynä taivutusmuodoissa esiintyvään vaihteluun oli epävarmuus oikeasta taivutusmuodosta. Vaihtelua ilmeni nähdäkseni lähinnä sellaisten nimien kohdalla, joiden taivutus ei ollut helppo ja selvä. Vaikutuksensa lienee ollut myös sillä, että kaikki keskustelijat eivät välitä viestiensä oikeakielisyydestä, mikäli tulevat ymmärretyiksi. Esimerkin 6 kaltainen itsekorjaus onkin aineistossa harvinainen.

- [6] [00:21:25] <joobs> ramsesilla on maskuliinisen kylmät, rationaaliset arvot
[00:21:35] <joobs> ramseksella

Huomionarvoista on, että vierasperäisten nimien taivutuspäätteissä on suosittu lähes yksinomaan taka-, ei etuvokaalisia variantteja (*advanced* : *Adia* tai *Advancedia*, ei *Adiä* tai *Advancediä*; *düzceli-81* : *Duzcelia*, ei *Duzceliä*). Edellä esitetyn kaltaisissa tapauksissa molemmat vaihtoehdot olisivat mahdollisia riippuen siitä, hahmotetaanko kirjoitus- vai ääntöasu päätteen määräytyksen kannalta ensisijaiseksi. Niinpä virallisissa kielenhuollon ohjeissakin vierasperäisten nimien tai sanojen kohdalla yleensä hyväksytään molemmat vaihtoehdot, esim. *Jack* : *Jackilla* tai *Jackillä*; *crack* : *crackia* tai *crackiä* (Etunimien taivutus 2019 s.v. Jack; Kielitoimiston sanakirja 2018 s.v. crack). Takavokaalisten taivutuspäätteiden käyttö on verkkopeliyhteisön kontekstissa hyvin ymmärrettävää, sillä nimiä käytetään valtaosin kirjoitetussa ja vain harvoin puhutussa kielessä.

Nimen vaihtaminen

Minigolfin harrastajayhteisössä on vuosien saatossa esiintynyt jonkin verran tapauksia, joissa yhteisön jäsen on syystä tai toisesta vaihtanut Aapelissa ensisijaisesti käyttämäänsä käyttäjänimeä. Yhteisön muissa jäsenissä tämä on saattanut herättää kysymyksen siitä, tulisiko myös henkilöstä *Minigolfin* harrastajayhteisön sisällä käytettävää kutsumanimeä muuttaa. Ajoittain nimenvaihdokset ovatkin aiheuttaneet vaihtelua kutsumanimen käytössä, kuten minuutin välein lähetetyt viestit esimerkissä 7 osoittavat:

- [7] [23:11:32] <possu_> jelze back in business takomassa ysäriä
[23:12:35] <Lasso> u running pretty hot today jormax :D

Yleensä virallisen käyttäjänimen vaihtaminen ei ole vaikuttanut henkilöstä käytettyyn kutsumanimeen ainakaan erityisen helposti ja nopeasti. Näin on erityisesti, mikäli käyttäjä on ehtinyt saavuttaa vanhalla nimellään huomattavaa tunnettuutta yhteisön sisällä. Esimerkiksi käyttäjänimellä *Squiggly Suckz* yhteisön alkuvuosina tunnettua hollantilaista pelaajaa kutsutaan edelleen ajoittain nimellä *Squiggly*, vaikka hän vaihtoi Aapelissa käyttäjänimeen *No Way* jo vuoden 2005 paikkeilla. Samoin *Jelze* tunnetaan edelleen pääosin vanhalla, vuosina 2011–2014 käytössä olleella nimellään, vaikka hän vaihtoi vuonna 2014 käyttäjänimeen *Jormax*. Toisaalta taas vuosina 2006–2008 nimellä *Damorga* aktiivisesti pelannut käyttäjä palasi yhteisöön vuonna 2014 käyttäjänimellä *SWE-Allyson*, josta muodostettu *Allyson* on sittemmin vakiintunut ensisijaiseksi kutsumanimeksi.

Yksi nimien vaihtamiseen liittyvä, *Minigolfin* pelaajayhteisöä runsaasti vuosien varrella puhuttanut ilmiö on ollut niin sanottu *salanickeily*. Tällä tarkoitetaan sitä, että pelaajayhteisön jäsen luo Aapeliin uuden käyttäjänimen ja pelaa sillä paljastamatta identiteettiä yhteisön muille jäsenille. Poikkeuksellisen hyvät tulokset tuntemattomalta käyttäjältä ovat usein aiheuttaneet hämmennystä yhteisön muissa jäsenissä, minkä vuoksi kyseisten käyttäjätilien omistajia on usein pohdittu yhteisön keskusteluissa (esimerkki 8). Tapaa on myös monesti paheksuttu, sillä sitä pidetään häiritseväenä ja sitä voisi periaatteessa käyttää myös huijauskeinona virallisissa turnauksissa (esimerkit 9

ja 10). Useimmiten salaa uudella käyttäjänimellä pelaava henkilö on paljastanut toimintansa melko pian, mutta on ollut myös tapauksia, joissa henkilön todellinen identiteetti on säilynyt paljastumattomana jopa vuosia. Salanimet eivät yleensä ole muodostuneet kutsumanimiksi, sillä niiden käytöstä on usein luovuttu identiteetin paljastumisen jälkeen. Joissakin yksittäisissä tilanteissa niitä on saatettu käyttää leikkillisessä funktiossa myöhemminkin.

[8] <Jormax> kenenkäs salanick isä matteo on

[9] <roopemies> en kyl itekään salanickeilystä oo koskaan tykänny

[10] <adi_MiE> helppo liigaankin on tulla salanickil jos vähän näkee vaivaa mut sääliittävä touhua

Halu vaihtaa käyttäjänimeä tilapäisesti tai pysyvästikin ei ole ollut *Minigolfin* harrastajayhteisössä lainkaan harvinaista. Aiemmat käyttäjänimitutkimukset ovat osoittaneet, että sama ilmiö esiintyy muuallakin (esim. Crenshaw & Nardi 2014). Vanha käyttäjänimi saattaa alkaa tuntua omistajansa mielestä syystä tai toisesta huonolta tai nykyiseen identiteettiin sopimattomalta. Mutta vaikka uuden käyttäjätilin ja -nimen voi luoda verkkopalveluun hetkessä, arkisissa keskusteluissa käytettävän kutsumanimen vaihtumisessa voi kulua runsaasti aikaa. Näin etenkin, mikäli vanha nimi on ehtinyt vakiintua ja tulla tunnetuksi yhteisössä. Toisaalta vanhan nimen käyttö keskusteluissa ei ole näyttänyt haittaavan ainakaan *Minigolfin* harrastajayhteisön nimenvaihtajia siinä määrin, että he olisivat nähneet tarpeelliseksi huomauttaa asiasta julkisissa keskusteluissa.

Lopuksi

Aiemmissa käyttäjänimitutkimuksissa on keskitytty lähes yksinomaan nimen virallisiin, verkkosivustolle rekisteröityihin muotoihin. Tässä artikkelissa olen osoittanut, että nimien viralliset muodot eivät useinkaan ole niitä, joilla verkkoyhteisön jäsenet käytännön keskustelutilanteissa puhuvat toisistaan. Useimmat *Minigolfin* harrastajayhteisön keskeiset jäsenet ovat saaneet Aapelin käyttäjänimensä pohjalta lyhentämällä ja yksinkertaistamalla muodostetun kutsumanimen, jota heistä käytetään suhteellisen vakiintuneesti yhteisön epämuodollisissa verkko- ja kasvokkaiskeskusteluissa. Nimien käytössä on kuitenkin havaittavissa jonkin verran vaihtelua, joka näyttää liittyvän useimmiten kontekstiin tai puhujan ja viittauskohteen väliseen suhteeseen. Esimerkiksi etunimen tai tilapäisten lempinimimuotojen käyttö saattaa kertoa puhujan ja viittauksen kohteen välisestä läheisestä suhteesta.

Nimet ovat keskeinen osa kulttuuria, joten niiden käytön tarkastelu peliyhteisön kontekstissa voi paljastaa merkittäviä asioita yhteisön kulttuurista. Vakiintuneiden lempinimien muodostuminen kertoo yhteisön jäsenten välisestä läheisyydestä ja vahvasta ryhmähengestä. Yhteisössä, jonka jäsenet eivät tuntisi toisiaan yhtä hyvin, käytettäisiin oletettavasti enemmän virallisia käyttäjänimiä. Myös etunimien käyttö kertoo nähdäkseni puhujan ja viittauksen kohteen välisestä läheisyydestä, sillä verkkopeliyhteisön kontekstissa käyttäjänimet yleensä toimivat oletusarvoisina niminä, eikä yhteisön jäsenten ole edes välttämätöntä tietää toistensa etunimiä. Etunimien käytön yleistymisen *Minigolfin* harrastajayhteisössä vuosien mittaan johtunee myös kasvokkaisten

tapaamisten yleistymisestä, jotka kaventavat eroa verkko- ja reaali maailman välillä ja luovat uuden ulottuvuuden yhteisöllisyyteen. Kasvokkaistapaa- misilla on siis keskeinen rooli yhteisöllisyyden muodostumisessa (ks. myös Ackermann 2012; Kocurek 2014). Toisaalta vaikutuksensa lieenee ollut myös sosiaalisella medially, joka tuo reaali maailman nimet entistä keskeisemmin osaksi verkon maailmaa. Perinteisesti verkossa on toimittu käyttäjänimillä, joten kyse on merkittävästä verkkokulttuurin muutoksesta, joka ei rajoitu yksin peliyhteisöihin.

Sukunimiä *Minigolfin* harrastajayhteisössä sen sijaan ei ole käytetty käytännössä koskaan. Tätä voi pitää hieman yllättävänä, sillä reaali maailman miesvaltaisissa yhteisöissä, kuten armeijassa ja urheilujoukkueissa, niiden käyttö on varsin yleistä. Sukunimet eivät kenties tunnu aivan yhtä henkilökohtaisilta kuin etunimet, joten motiivina niiden käyttöön saattaa olla tietynlainen etäisyyden pitäminen. Etunimien käyttö sukunimien sijasta *Minigolfin* harrastajayhteisössä saattaakin kertoa uudenlaisen maskuliinisen kulttuurin muodostumisesta, jossa läheisyyden osoittamista ei varota samalla tavalla kuin monissa perinteisemmissä maskuliinisissa yhteisöissä.

On syytä muistaa, että tässä artikkelissa on käsitelty nimien käyttöä vain yhden suhteellisen pienen verkkopelilyhteisön kontekstissa. Sen perusteella ei voida tehdä kovin vahvoja yleistyksiä muunlaisiin verkkoyhteisöihin, vaan asian selvittäminen vaatii lisää tutkimusta. Aineistolähteenäni toiminut Aapelin *Minigolfin* harrastajayhteisö on varsin pieni, pitkäikäinen ja jäsenistöltään homogeeninen, joten sen jäsenet tuntevat toisensa poikkeuksellisenkin hyvin. Monissa muissa verkkoyhteisöissä jäsenten vaihtuvuus on suurempaa ja tuttuuden aste ei niin suuri (Danescu-Niculescu-Mizil & al. 2013). Luontevaa olisikin tutkia asiaa seuraavaksi suurempien, nuorempien kansainvälisten peliyhteisöjen kontekstissa. Voidaan varovaisesti olettaa, että tällaisissa yhteisöissä käytetään useammin käyttäjänimien virallisia muotoja.

Käyttäjänimen vaihtaminen ja ns. salanikkeily eli toisella käyttäjänimellä pelaaminen muulta yhteisöltä salassa aiheuttavat usein hämmennystä muussa yhteisössä. Etenkin salanikkeista ja niiden käytöstä on käyty yhteisössä vuosien saatossa runsaasti metalingvistisiä keskusteluja. Koska ilmiö ei ollut tämän artikkelin kannalta erityisen keskeinen, en ryhtynyt analysoimaan sitä syvällisemmin. Aiheen jatkokäsittely voisi kuitenkin olla hedelmällistä niin nimistöntutkimuksen kuin pelitutkimuksen näkökulmasta. Salanimellä toimiminen on tuttu ilmiö myös reaali maailman kulttuurin, esimerkiksi kirjallisuuden saralla (Ainiala & al. 2008, 173, 326). Voitaneen olettaa, että sitä esiintyy ainakin jossain määrin myös muissa peliyhteisöissä.

Nimet ovat hyvin tärkeä ja erityislaatuinen osa kieltä ja kulttuuria. Tämän vuoksi ne ovat paitsi mielenkiintoinen tutkimuskohde itsessään, myös erinomainen työkalu erilaisten kulttuuristen ilmiöiden tutkimiseen. Toivonkin, että niitä osataan hyödyntää pelikulttuurien tutkimuksessa myös jatkossa.

Lähteet

Aapeli (2002) *Minigolf*. Suomi: Apaja Creative Solutions Oy.

Ackermann, Judith (2012) Playing Computer Games as Social Interaction: An Analysis of LAN Parties. Teoksessa Johannes Fromme & Alexander Unger (toim.) *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. Dordrecht: Springer, 465–476.

Ainiala, Terhi (2016) Names in Society. Teoksessa Carole Hough (toim.) *The Oxford Handbook of Names and Naming*. Oxford: Oxford University Press, 371–381.

Ainiala, Terhi; Saarelma, Minna & Sjöblom, Paula (2008) *Nimistöntutkimuksen perusteet*. Tietolipas 221. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Aleksiejuk, Katarzyna (2014) Internet names as an onomastic category. Teoksessa *Names in daily life: Proceedings of the XXIV ICOS International Congress of Onomastic Sciences*. Barcelona: Generalitat de Catalunya, 243–255.

Aleksiejuk, Katarzyna (2016) Internet Personal Naming Practices and Trends in Scholarly Approaches. Teoksessa Guy Puzey & Laura Kostanski (toim.) *Names and Naming: People, Places, Perceptions and Power*. Bristol: Multilingual Matters, 3–17.

Aleksiejuk, Katarzyna (2017) *Names on the Internet: Towards Electronic Socio-Onomastics*. Edinburgh: University of Edinburgh. Saatavilla: <<https://www.era.lib.ed.ac.uk/handle/1842/23441>> (linkki tarkistettu 24.9.2019).

Brylla, Eva (2016) Bynames and nicknames. Teoksessa Carole Hough (toim.) *The Oxford Handbook of Names and Naming*. Oxford: Oxford University Press, 237–250.

Crenshaw, Nicole & Nardi, Bonnie (2014) What's in a name? Naming practices in online video games. *Proceedings of the first ACM SIGCHI annual symposium on Computer-human interaction in play*. New York: ACM, 67–76.

Danescu-Niculescu-Mizil, Cristian & al. (2013) No country for old members: User lifecycle and linguistic change in online communities. *Proceedings of the 22nd international conference on World Wide Web*. New York: ACM, 307–318.

Dovey, Jon & Kennedy, Helen W. (2006) *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Maidenhead, Berkshire, England; New York, N.Y.: Open University Press.

Drachen, Anders; Sifa, Rafet & Thureau, Christian (2014) The name in the game: Patterns in character names and gamer tags. *Entertainment Computing* 5(1), 21–32.

Ensslin, Astrid (2012) *The Language of Gaming*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Etunimien taivutus (2019). Helsinki: Kotimaisten kielten keskus. Päivitetty verkkosivusto, päivitetty 14.6.2019. Saatavilla: <<http://kaino.kotus.fi/etunimientaivutus/>> (linkki tarkistettu 20.9.2019).

Friman, Usva (2015) Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen lähtökohdat. Teoksessa Raine Koskimaa, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, Usva Friman & Jonne Arjoranta (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. Tampere: Tampereen yliopisto, 23–38.

Hagström, Charlotte (2008) Playing with Names: Gaming and Naming in World of Warcraft. Teoksessa Hilde G. Corneliussen & Jill Walker Rettberg (toim.) *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 265–285.

Heeter, Carrie (2014) Community. Teoksessa Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (toim.) *Routledge Companion to Video Game Studies*. New York, London: Routledge, 373–379.

Helasvuo, Marja-Liisa; Johansson, Marjut & Tanskanen, Sanna-Kaisa (2014) Johdatus digitaaliseen vuorovaikutukseen. Teoksessa Marja-Liisa Helasvuo, Marjut Johansson & Sanna-Kaisa Tanskanen (toim.) *Kieli verkossa: Näkökulmia digitaaliseen vuorovaikutukseen*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 9–28.

Hodkinson, Paul (2005) 'Insider Research' in the Study of Youth Cultures. *Journal of Youth Studies* 8(2), 131–149.

Hough, Carole (2016) *The Oxford Handbook of Names and Naming*. Oxford: Oxford University Press.

Hämäläinen, Lasse (2016a) Suomalaisten verkkoyhteisöjen käyttäjänimet. *Virittäjä* 120, 398–422.

Hämäläinen, Lasse (2016b) Aapelin Minigolfin esittely. YouTube 19.12.2016. Saatavilla: <www.youtube.com/watch?v=r5GmVvmKUXM> (linkki tarkistettu 24.9.2019).

Hämäläinen, Lasse (2017) Aapelin Minigolf: Pelaajayhteisön ja sen kulttuurin vaihteita. Teoksessa Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2017*. Tampere: Suomen Pelitutkimuksen Seura ry., 49–59.

Hämäläinen, Lasse (2019) *Nimet verkossa: Tutkimus verkkoyhteisöjen käyttäjänimistä ja virtuaalisen minigolfin radannimistä*. Väitöskirja. Helsinki: Helsingin yliopisto. Saatavilla: <<https://helda.helsinki.fi/handle/10138/301762>> (linkki tarkistettu 24.9.2019).

Isosävi, Johanna & Lappalainen, Hanna (2015) *Saako sinutella vai täytyykö teititellä? Tutkimuksia eurooppalaisten kielten puhuttelukäytännöistä*. Tietolipas 246. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Jansz, Jeroen & Martens, Lonneke (2005) Gaming at a LAN event: the social context of playing video games. *New Media & Society* 7(3), 333–355.

Kielitoimiston sanakirja (2018). Helsinki: Kotimaisten kielten keskus. Päivitettävä verkkojulkaisu, päivitetty 6.6.2018. Saatavilla: <<https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/netmot.exe?motportal=80>> (linkki tarkistettu 20.9.2019).

Kocurek, Carly A. (2014) Community. Teoksessa Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (toim.) *Routledge Companion to Video Game Studies*. New York, London: Routledge, 364–372.

Kokkinakis, Athanasios V.; Lin, Jeff; Pavlas, Davin; Wade, Alex R. (2016) What's in a name? Ages and names predict the valence of social interactions in a massive online game. *Computers in Human Behavior* 55, 605–613.

Kozinets, Robert V. (2010) *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. London: Sage.

Laaksonen, Salla-Maaria; Matikainen, Janne & Tikka, Minttu (toim.) (2013) *Otteita verkosta. Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät*. Tampere: Vastapaino.

Leppänen, Sirpa (2009) Playing with and policing language use and textuality in fan fiction. Teoksessa Ingrid Hotz-Davies, Anton Kirchhofer & Sirpa Leppänen (toim.) *Internet fictions*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 62–83.

Mäyrä, Frans (2008) *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. London & New York: Sage Publications.

Mäyrä, Frans (2014) Culture. Teoksessa Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (toim.) *Routledge Companion to Video Game Studies*. New York, London: Routledge, 293–300.

Newman, Michael Z. & Vanderhoef, John (2014) Masculinity. Teoksessa Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (toim.) *Routledge Companion to Video Game Studies*. New York, London: Routledge, 380–387.

Nuolijärvi, Pirkko (2000) Sosiolingvistiikka kielentutkimuksen kentässä. Teoksessa Kari Sajavaara & Arja Piirainen-Marsh (toim.) *Kieli, diskurssi & yhteisö*. Soveltavan kielentutkimuksen teoriaa ja käytäntöä 2. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, soveltavan kielentutkimuksen keskus, 13–38.

Shaw, Adrienne (2010) What Is Video Game Culture? *Cultural Studies and Game Studies. Games and Culture* 5(4), 403–424.

Sotamaa, Olli & Suominen, Jaakko (2013) Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*, 109–121.

Suominen, Jaakko (2013) Kieltäydyn määrittelemästä digitaalista kulttuuria – eli miten muuttuvalle tutkimuskohteelle ja tieteenalalle luodaan jatkuvuutta. *WiderScreen* 2–3/2013.

Tanskanen, Sanna-Kaisa (2014) 'Eipäs nyt puhuta omia': Metapragmaattiset kommentit opiskelijoiden keskustelupalstoilla. Teoksessa Marja-Liisa Helasvuo, Marjut Johansson & Sanna-Kaisa Tanskanen (toim.) *Kieli verkossa: Näkökulmia digitaaliseen vuorovaikutukseen*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 51–74.

Thompson, Jason C. & Ouellette, Marc A. (2013) *The Game Culture Reader*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.

Tyni, Heikki & Sotamaa, Olli (2014) Assembling a Game Development Scene? Uncovering Finland's greatest demo party. *Game* 3, 109–119.